PREPARAZIONE

1 Seguite la procedura di preparazione subito dopo che tutti i giocatori hanno ottenuto i propri Obiettivi di partenza.

2 A meno che non stiate giocando con l'espansione Fireland rimuovete le seguenti carte Vascello:

GS1 **GS10**

3 Mescolate le carte Vascello e pescate un numero di carte pari al numero di giocatori, più 1. Posizionate le carte a faccia in su accanto alla plancia dove tutti i giocatori possano vederle.

4 Il giocatore con il segnalino più a **destra** nella tabella Ordine turni prende 1 carta Vascello e la posiziona a faccia in su accanto alla sua plancia personale. Proseguendo da destra verso sinistra sul tracciatore dell'ordine turni, ogni giocatore prende una carta Vascello finché non ne rimane solo una sul tavolo. Rimuovete la carta rimasta e tutte le carte Vascello a faccia in giù dal gioco.

MODALITÀ DI GIOCO

Ogni carta Vascello fornisce un vantaggio unico, come descritto nella pagina seguente.

COMPONENTI

11 carte Vascello

PROGETTAZIONE
Simone Luciani e Nestore Mangone

ILLUSTRAZIONI
Paolo Voto

AUTORE DEL REGOLAMENTO
Jonathan Cox

THUNDERGRYPH GAMES

Da usare solo con l'espansione Fireland
GS1 - Quando il giocatore ottiene un gettone Avventura, può posizionarlo su uno spazio vuoto su questa carta.
In seguito, ottiene due volte le ricompense Avventura dall'opzione selezionata.
Questa carta può essere attivata solo tre volte per partita. I gettoni Avventura posizionati su questa carta vengono conteggiati nel punteggio finale.

GS2 - Ogni volta che il giocatore attivo consegue una carta Equipaggio, ottiene tutte le ricompense elencate due volte. Ogni ricompensa può essere ottenuta in qualsiasi ordine.

GS3 - Ogni volta che il giocatore fa una ricerca sul secondo, terzo o quarto Esemplare in una colonna (in qualsiasi ordine), esegue anche l'azione indicata come ricompensa. Queste ricompense, dall'alto verso il basso, sono: ottenere 2 Monete, ottenere 4 punti vittoria e sbloccare una posizione gratuitamente. Ogni ricompensa non può essere applicata più di una volta per colonna.

GS4 - Il giocatore può posizionare un Lavoratore su una posizione bloccata spendendo 1 gettone Conoscenza temporanea. Il Lavoratore deve comunque soddisfare i requisiti dei Sigilli di ceralacca di questa posizione.

GS5 - Ogni volta che la Nave del giocatore raggiunge o supera la posizione della HMS Beagle, il giocatore può eseguire un'azione bonus: un'azione Navigazione con valore 2, un'azione Esplorazione con valore 2, un'azione Corrispondenza con valore 2, o un'azione Accademia con valore 1.

GS6 - Quando il giocatore ha piazzato una Tenda sul tabellone, può anche consegnare 1 Esemplare al Museo.

GS7 - Quando ottiene la maggioranza per la Corrispondenza, il giocatore scarta non più di 1 Francobollo da ogni Busta.

GS8 - Il movimento di tutte le azioni Esplorazione è ridotto di 1, il che potrebbe ridurre il movimento a 0.
Tutte le ricompense Esplorazione mostrate su questa carta (Monete, Conoscenza temporanea, avanzamento sul percorso Teoria dell'evoluzione e punti vittoria) sono raddoppiate per il giocatore.

GS9 - Quando sceglie questa carta durante la preparazione del gioco, il giocatore deve posizionare uno dei suoi gettoni Lente personale su ciascuna delle 6 posizioni Lente sulla carta. Quando posiziona un gettone Lente personale, il giocatore lo rimuove da questa carta e lo posiziona sul tabellone. Il giocatore ottiene subito la ricompensa che era associata al gettone Lente personale rimosso.

Da usare solo con l'espansione Fireland
GS10 - Ogni volta che il giocatore ottiene qualsiasi quantità di Tempo, ottiene 1 Tempo aggiuntivo.

GS11 - Ogni volta che la Nave del giocatore supera una Nave avversaria o la HMS Beagle, ottiene ricompense in base al numero dei giocatori:
Due giocatori - 2 Monete e 3 punti vittoria
Da tre a quattro giocatori - 1 Moneta e 2 punti vittoria.